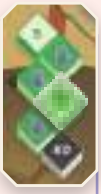
STOPP

Sobald der **LP-Marker** eines Kämpfers ein Feld mit diesem **Symbol** erreicht, endet seine Bewegung sofort – unabhängig davon, ob er sich nach oben oder unten bewegt. Das Symbol unterbricht die Bewegung des **LP-Markers** durch **Angriffe**, **direkten Schaden** und **Heilung**.

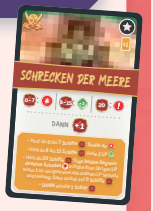


BEISPIEL: ***Die Wilde Meute*** ist bereits auf der Hälfte ihrer LP-Leiste und wird mit einer Stärke von 3 angegriffen. Sie verliert nur 1 LP und rückt ein Feld runter auf den nächsten **Stopp**. Im nächsten Zug heilt die Meute um 2 LP und bewegt den Marker zurück nach oben auf den nächsten **Stopp** – erhält also nur 1 LP.

SPEZIALSYMBOLE AUF LP-LEISTEN

Einige Symbole gehören zu bestimmten Kämpfern und sind im entsprechenden Eintrag im **Kämpfer-Handbuch** erklärt.

SCHLÜSSELWÖRTER AUF KARTEN



DANN: Dieses Schlüsselwort gibt die Reihenfolge der Aktionen auf einer Karte vor. Die Aktion, die nach dem Wort „DANN“ steht, muss immer nach den vorherigen Aktionen ausgeführt werden, unabhängig davon, ob diese erfolgreich waren oder nicht.

Du: Das Schlüsselwort „du“ bezeichnet immer den aktiven Kämpfer.

BEISPIEL: ***Mordreds*** Karte *Dunkle Macht* lautet: „Hast du mind. 8 Stärke, wenn du diese Karte spielst: Greife an.“ Das bedeutet, dass ***Mordred*** angreift, falls er mindestens 8 Stärke hat.

Gegner: „Dein Gegner“ bezeichnet immer den aktiven Kämpfer deines Gegenübers, während „deine Gegner“ sowohl den aktiven Kämpfer deines Gegenübers als auch dessen Partner umfasst.

NICHT VERGESSEN, ALLES PASSIERT GLEICHZEITIG!

- Alle Aktionen gelten als **gleichzeitig** ausgeführt – auch solche, die nur bei Erfolg ausgeführt werden.
- Die Stärke eines Kämpfers entspricht immer seiner Stärke **zu Beginn des Zuges**.
- **Direkter Schaden und Angriffsstärke werden zusammengerechnet** und jegliche **Heilung** davon **abgezogen**; das Ergebnis wird auf der LP-Leiste abgetragen.
- Symbole auf LP-Leisten und Spezialleisten werden **gleichzeitig aktiviert**, nachdem alle Kartenaktionen ausgeführt wurden.

Beachtet, dass einige Karten besondere Angaben haben, wann sie ausgeführt werden – wie zum Beispiel *Lähmender Schlag*, der erst **nach** den Aktionen des Gegners ausgeführt wird.

ENDE DER KAMPF-PHASE

Sobald ihr beide die letzte Karte eures Kampfdecks gespielt habt, ist die Kampf-Phase vorüber. **Mischt eure Kampfdecks NICHT!** Jetzt seid ihr bereit, eure Decks zu verbessern – weiter geht's mit der **Deck-Phase!**

DECK-PHASE

In der Deck-Phase fügt ihr beide jeweils eine Karte aus eurem Verbesserungsdeck (das ihr während der Vorbereitung neben eure Kämpfertableaus gelegt habt) zu eurem Kampfdeck hinzu, um es zu verstärken und euer Gegenüber besser zu kontern.

1. KARTEN ZIEHEN

Zieht die **3 obersten Karten** von eurem eigenen **Verbesserungsdeck**.

2. EINE KARTE HINZUFÜGEN

Wählt 1 der gezogenen Karten aus und fügt sie **geheim** an einer Stelle eurer Wahl zu eurem **Kampfdeck** hinzu.

WICHTIG:
Ihr dürft die Reihenfolge der Karten in eurem Kampfdeck nicht verändern. Ihr müsst die neue Karte oben, unten oder zwischen zwei Karten in eurem Kampfdeck einfügen.

3. KARTEN ABLEGEN

Legt die beiden nicht gewählten Karten **unter euer Verbesserungsdeck**, ihr bestimmt die Reihenfolge.

Karten mit Sofortbonus

Manche Karten haben dieses Symbol ⚠ in einem Balken unter ihrem Titel. Diese Karten gewähren dir einen Bonus (der auf der Karte steht), sobald du sie deinem Kampfdeck hinzufügst.

Wenn du deinem Deck eine solche Sofortbonus-Karte hinzufügst, musst du **den Bonus laut verkünden** und ihn sofort anwenden. Das geschieht, **nachdem ihr beide** eure Karten hinzugefügt habt. Du musst nicht verraten, an welche Stelle du die Karte in dein Kampfdeck eingefügt hast.

Verbesserungsdeck leer?

Falls ihr keine 3 Karten mehr von eurem Verbesserungsdeck ziehen könnt, ist der Kampf vorbei. Siehe „Leeres Verbesserungsdeck“ unten.

Wo soll ich meine Karte einfügen?

Da dein Kampfdeck immer in der gleichen Reihenfolge bleibt, solltest du deine neue Karte so einfügen, dass sie entweder die Angriffe deines Gegenübers kontert oder Schwächen in seinem Kampfdeck ausnutzt, um selbst Schaden auszuteilen!

ENDE DES SPIELS

Der Kampf kann auf 3 Arten enden:

KO!

Falls **1 Kämpfer KO** geht, weil sich sein **LP-Marker** am Ende eines Zuges auf dem KO-Feld befindet, endet der Kampf und die betroffene Person hat verloren.

Sobald ein LP-Marker das KO-Feld erreicht, kann der Kämpfer nicht mehr geheilt werden.

VERBESSERUNGSDECK LEER

Im äußerst seltenen Fall, dass ihr keine 3 Karten von eurem Verbesserungsdeck ziehen könnt, endet der Kampf unentschieden – eure Kämpfer sind erschöpft!

Überdenkt eure Taktik und steigt direkt erneut in den Ring!

DOPPEL-KO

Falls mindestens **2 Kämpfer verschiedener Teams** im selben Zug KO gehen, endet der Kampf unentschieden!

Das schreit nach einer Wiederholung!

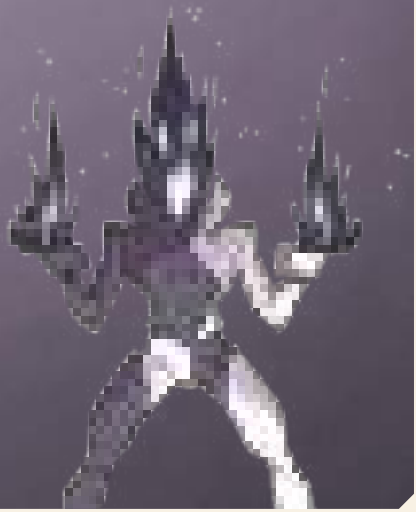
DENKT IMMER AN DIESE GOLDENE REGEL:

Manche Kämpfer-Fähigkeiten können dazu führen, dass ein KO nicht unbedingt das Ende bedeutet!

KAMPFDECKS ZURÜCKSETZEN

Um erneut zu spielen, **sortiert die Kampfkarten** eurer Kämpfer in getrennte Stapel und legt ihre **Startkarte jeweils oben auf.**

DIE UNSCHULDIGEN BESCHÜTZEN
Gib das Golem-Plättchen deinem Partner und nimm 3 direkten Schaden
Hat er das Plättchen bereits, greife stattdessen an
Erhalte 1 Heilige Stimme



DIE AUTOREN:

Gricha German promovierte in Mathematik und Informatik, bevor er 2019 seine Reise als Spieleautor begann. Seine Spiele zeichnen sich durch innovative Mechanismen und hohe Interaktionen aus. *Tag Team* gehört – mit seiner Mischung aus tiefgründigem Spiel und dem Nervenkitzel actionreicher Kämpfe – zu seinen bisher ambitioniertesten Projekten. Wenn Gricha nicht gerade an neuen Spielideen tüftelt, kocht er gern für seine Familie und bringt dabei ebenso viel Kreativität ein wie bei seinen Spielen.

Corentin Lebrat ist ein französischer Spieleautor, der 2011 nach einem Master in forensischer Wissenschaft mit der Veröffentlichung seiner ersten drei Spiele in die Spielebranche einstieg. Nach der Geburt seiner beiden Kinder legte er eine dreijährige Pause ein, bevor er sich 2014 der Autorengemeinschaft „La Cafetière" anschloss. Seit 2018 ist er hauptberuflich Spieleautor und veröffentlicht im Schnitt drei Spiele pro Jahr – plus Erweiterungen. 2024 wurde er, inspiriert durch Grichas spannendes Konzept, Teil des *Tag Teams*.

Der KOSMOS Verlag dankt allen, die beim Testspielen und Regellesen beteiligt waren.

Illustration: Naïade
Projektmanager: Olivier Lamontagne
Artdirection: Sébastien Bizos
Grafik: Sébastien Bizos, Émilie Côté und Fanny Saulnier

Deutsche Redaktion: Laura Wimmer mit Sebastian Wenzlaff
Übersetzung und Layout: Sebastian Wenzlaff

KOSMOS
© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7,
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

© 2025
Le Scorpion Masqué inc.
Art.-Nr.: 685454
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal